

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan memiliki peranan penting bagi pengembangan sumber daya manusia dan kepribadian bangsa, oleh karena itu pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan dibagi menjadi tiga jenis yaitu pendidikan formal, informal dan non-formal. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang awal untuk memperoleh pendidikan formal. Sekolah Dasar sebagai pijakan awal pendidikan formal diharapkan pengalaman baik dan bermakna dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kehidupan nyata dapat tertanam di dalamnya.

Sejak Indonesia merdeka, pada jenjang Sekolah Dasar kurikulumnya telah mengalami perubahan sebanyak 9 kali. Kurikulum 1947, 1950-an, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994 dan suplemennya tahun 1999, kurikulum 2004 yang dikenal sebagai Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kurikulum 2006 yang dikenal sebagai (KTSP) yaitu singkatan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan yang terakhir adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 pembelajaran yang dilakukan adalah tematik. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada

siswa (Majid, 2014:87). Salah satu muatan pelajaran yang dikaitkan dalam tema adalah Bahasa Indonesia dan Matematika.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas II SDN Dengkek 01 pada hari Selasa 07 Agustus 2018, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas II kurang maksimal. Saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, guru menerangkan materi tanpa adanya media pembelajaran. Metode yang digunakan guru ketika mengajar masih konvensional. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, memberikan tugas kepada siswa lalu dikumpulkan. Guru juga tidak mengajak siswa memahami materi melalui kehidupan nyata mereka (dapat dilihat pada lampiran 6).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II pada hari Selasa, 07 Agustus 2018 yang memang membenarkan bahwa tidak adanya media dalam kegiatan pembelajarannya. Beliau mengatakan jika menggunakan media apalagi media yang konkret dengan jumlah yang banyak justru sangat memakan waktu lama dalam pelaksanaan pembelajaran. Tidak adanya media pada saat pembelajaran, menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa asyik bermain kotak pensil, bicara sendiri dengan teman sebangku, meninggalkan kelas dengan izin ke kamar mandi dikarenakan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Ada juga siswa yang memang benar-benar tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, siswa tersebut tidak mau menulis jika memang tidak diperintah untuk menulis (dapat dilihat pada lampiran 4).

Tidak adanya media yang memadai serta pembelajaran yang terlihat monoton tanpa mengaplikasikan ke dalam kehidupan nyata, berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Terlihat dari hasil pengamatan saat observasi pembelajaran di kelas II SDN Dengkek 01. Siswa dalam memahami soal masih dibantu oleh guru kelas. Siswa juga dibimbing bagaimana merencanakan penyelesaian dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan dari soal tersebut. Siswa sering tidak mengecek kembali jawaban yang telah mereka peroleh (dapat dilihat pada lampiran 5).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan hasil *pretest* dalam prasiklus sebelum dilakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari tes kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas II adalah kurang, dengan nilai rata-rata kelas 50,1 untuk muatan Bahasa Indonesia dimana dari 29 siswa hanya 13 siswa yang tuntas. Nilai rata-rata kelas untuk muatan Matematika adalah 47,1 dengan kriteria perlu bimbingan, dari 29 siswa hanya 12 siswa yang tuntas muatan pelajaran Matematika. Rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa adalah 51. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa perlu bimbingan (dapat dilihat pada lampiran 14, 15, 18 dan 19).

Permasalahan tersebut harus segera diatasi supaya tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat tercapai, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menuntut siswa terlibat langsung dan aktif selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran. Salah satu model yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran terkait dengan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah model *Problem Based*

Learning yang selanjutnya disingkat menjadi PBL. Model pembelajaran PBL atau model berbasis masalah adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2014: 130). Keunggulan model pembelajaran ini yaitu siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.

Adapun media yang bisa membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa selain model pembelajaran, salah satunya yaitu adanya media konkret. Media konkret adalah objek berupa benda nyata maupun tiruan yang memiliki bentuk digunakan pengajar saat melakukan pembelajaran, untuk memudahkan siswa paham akan materi ajar. Media konkret digunakan sebagai penunjang meningkatnya kemampuan pemecahan masalah siswa karena melalui media konkret siswa dapat mengkonversikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret atau nyata.

Media konkret yang digunakan adalah uang mainan. Uang mainan dipilih sebagai media karena sesuai dengan materi yang akan diteliti yaitu kesetaraan nilai mata uang. Uang mainan mudah sekali ditemukan. Penggunaan uang mainan ini adalah sebagai berikut. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu. Masing-masing kelompok dibagi kemudian diberikan satu lembar kerja

untuk didiskusikan bersama beserta satu paket uang mainan. Saat siswa berdiskusi mengerjakan lembar kerja siswa, pada saat itulah uang mainan digunakan. Siswa menyelesaikan lembar kerja siswa menggunakan uang mainan tersebut. Uang mainan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang ada pada lembar kerja.

Adapun meningkatnya kemampuan pemecahan masalah siswa melalui model PBL dapat dilihat beberapa penelitian yang sebagai berikut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Indarwati, dkk. (2014:17-27). Penelitian ini menghasilkan model PBL yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SDN Mlowo Karangtalun kecamatan Pulokulon kabupaten Grobogan dalam materi operasi hitung bilangan pecahan. Penelitian oleh Gunantara, dkk. (2014:1-10) yang menghasilkan model PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SD No 2 Sepang. Penelitian oleh Malinda, dkk. (2017:66-73). Hasil penelitian ini kemampuan masalah siswa kelas IV SD 1 Kedungdowo pada materi pecahan meningkat melalui penerapan model PBL berbantuan lego.

Berdasarkan uraian di atas dan masalah yang dialami oleh kelas II SDN Dengkek 01, dilakukan suatu penelitian guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Model PBL yang dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut, oleh karena itu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas II”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dengan menerapkan model PBL berbantuan media konkret pada tema Tugasku Sehari-hari subtema 4 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika siswa kelas II SDN Dengkek 01 tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas II dengan menerapkan model PBL berbantuan media konkret pada tema Tugasku Sehari-hari subtema 4 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika siswa kelas II SDN Dengkek 01 tahun pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model PBL berbantuan media konkret pada tema Tugasku Sehari-hari subtema 4 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika siswa kelas II SDN Dengkek 01 tahun pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dengan menerapkan model PBL berbantuan media konkret pada tema Tugasku Sehari-hari subtema 4 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika siswa kelas II SDN Dengkek 01 tahun pelajaran 2018/2019.

2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas II dengan menerapkan model PBL berbantuan media konkret pada tema Tugasku Sehari-hari subtema 4 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika siswa kelas II SDN Dengkek 01 tahun pelajaran 2018/2019.

3. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model PBL berbantuan media konkret pada tema Tugasku Sehari-hari subtema 4 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika siswa kelas II SDN Dengkek 01 tahun pelajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan dua manfaat, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, maupun peneliti.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini dari segi teori, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan pada tema Tugasku Sehari-hari muatan Bahasa Indonesia dan Matematika sebagai peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model berbantuan media konkret.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat teoretis, penelitian ini memiliki manfaat praktisnya, yaitu:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pada tema Tugas Sehari-hari muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika dengan suasana menyenangkan dan dapat merangsang siswa agar lebih mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya dalam pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media konkret.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran yakni model PBL berbantuan media konkret yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman bagi guru untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam mengajar menggunakan model PBL berbantuan media konkret.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan dorongan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN Dengkek 01, sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal bagi semua kelas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian bermanfaat bagi peneliti untuk mengembangkan keilmuan, syarat lulus mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan atau acuan dengan penelitian serupa pada tema yang sama.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan di SDN Dengkek 01 dengan sampel siswa kelas II semester I tema 3 Tugasku Sehari-hari subtema 4 Tugasku dalam Kehidupan Sosial. Kompetensi Inti pada penelitian ini adalah 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air. 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Muatan pelajaran penelitian ini yaitu Bahasa Indonesia dan Matematika.

Kompetensi Dasar muatan pelajaran Bahasa Indonesia yakni KD 3.3 menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya, di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan atau eksplorasi lingkungan. KD 4.3 melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan dan visual. Muatan Matematika yang akan dilakukan penelitian oleh peneliti yaitu materi tentang

kesetaraan nilai mata uang. Kompetensi Dasar muatan pelajaran Matematika yaitu KD 3.5 menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. KD 4.5 mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.

1.6 Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Model PBL adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya suatu persoalan nyata yang diberikan kepada siswa untuk diselesaikan bersama, dimana dalam menyelesaikan persoalan itu siswa merancanganya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir terarah yang menggunakan berbagai langkah guna menyelesaikan suatu permasalahan. Indikator pemecahan masalah dapat disimpulkan yaitu: (1) memahami masalah, (2) membuat rencana untuk menyelesaikan masalah, (3) memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah serta mampu menjelaskan dan (4) memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh.

3. Media Konkret

Alat bantu belajar yang guru gunakan dalam pembelajaran dimana alat tersebut berguna dan membantu siswa dalam memahami materi ajar yang sedang diajarkan disebut media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran terlihat lebih nyata dan berarti, melalui media konkret. Media konkret adalah objek berupa benda nyata maupun tiruan yang memiliki bentuk

digunakan pengajar saat melakukan pembelajaran, untuk memudahkan siswa paham akan materi ajar. Media konkret yang akan digunakan yaitu uang mainan. Penggunaan uang mainan ini yakni sebelumnya dibagikan lembar kerja siswa dalam satu kelompok beserta satu paket uang mainan. Siswa berdiskusi menyelesaikan permasalahan pada lembar kerja siswa dengan dibantu media uang mainan. Saat itu pula uang mainan digunakan membantu siswa menyelesaikan permasalahan pada lembar kerja.

4. Tema 3 Tugasku Sehari-hari

Penelitian ini dilakukan pada tema 3 Tugasku Sehari-hari subtema 4 Tugasku dalam Kehidupan Sosial. Fokus dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Bahasa Indonesia dengan materi kosakata teks tertulis dan Matematika dengan materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

5. Muatan Bahasa Indonesia dan Matematika.

Muatan Bahasa Indonesia yang akan dilakukan penelitian yaitu materi tentang kosakata. Bunyi KD muatan Bahasa Indonesia adalah KD 3.3 menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya, di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan atau eksplorasi lingkungan. KD 4.3 melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan dan visual. Muatan Matematika yang akan dilakukan penelitian yaitu materi tentang kesetaraan nilai mata uang. Bunyi KD muatan Bahasa Indonesia yaitu Matematika dengan KD 3.5

menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. KD 4.5 mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.

